

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
BELAJAR HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA JEPANG
DI SMP NASIONAL BANTUL**

Naskah Publikasi



Diajukan oleh :

Siti Fathonah

07.01.2432

kepada

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

NASKAH PUBLIKASI

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf
Hiragana dan Katakana Jepang
di SMP Nasional Bantul**

disusun oleh

Siti Fathonah



07.01.2432

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanggal, 4 Agustus 2010

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**



Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

**DEVELOPING MULTIMEDIA BASED INSTRUCTIONAL MEDIA FOR
JAPANESE HIRAGANA AND KATAKANA LEARNING
AT SMP NASIONAL BANTUL**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
BELAJAR HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA JEPANG
DI SMP NASIONAL BANTUL**

Siti Fathonah
Jurusan Teknik Informatika
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

At the National Junior Bantul, needed a medium of learning that can help learners to learn extracurricular Japanese Hiragana and Katakana Font easily and happily Because high difficulty level, the instructional media should be easily memorized and interesting.

Instructional media presents the material in the form of letter writing Japanese, including hiragana and katakana, using design frame by frame so that the material presented in stages. Besides, the format presentation of the concept are tutorials and drill and practice. This media also visualization (pictures and animation) and sound interesting to add to the understanding of the concept. It is intended that the children can gradually develop the capacity to think and easier to memorize.

Based on the evaluation and analysis of the results of instructional media, we concluded that this computer aided learning media favored children who want to learn hiragana and katakana Japanese characters, because it provides an attractive appearance and delivery of material that is easy to understand and memorize.

Keywords: *multimedia, instructional media, hiragana, katakana*

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang adalah bahasa yang cukup sulit untuk dipelajari, karena tidak hanya pelafalannya saja, namun tulisannya juga harus dapat dikuasai. Tulisan yang berupa huruf-huruf Hiragana dan Katakana adalah huruf yang harus dihafal cara penulisan dan pengucapan yang benar.

Dibutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik, khususnya untuk rakyat Indonesia, yang mudah dipelajari oleh anak-anak maupun orang dewasa, yang kontennya berbahasa Indonesia, dan dapat mempermudah menguasai huruf Hiragana dan Katakana Jepang. Dan di SMP Nasional Bantul merupakan SMP yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler Bahasa dan Tulisan Jepang. Di butuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat anak-anak mudah menghafal tulisan Hiragana dan Katakana, dimana Media pembelajaran tersebut dibuat dengan sangat menarik sehingga mudah diingat oleh otak.

2. Landasan Teori

2.1 Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan Komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized dan karya seni manusia bagian dari pertunjukan. "Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM." Tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada 1994 diperkirakan ada lebih dari system multimedia di pasaran.

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (Video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.

2.1.1 Struktur Aplikasi Multimedia dan langkah pengembangan Multimedia

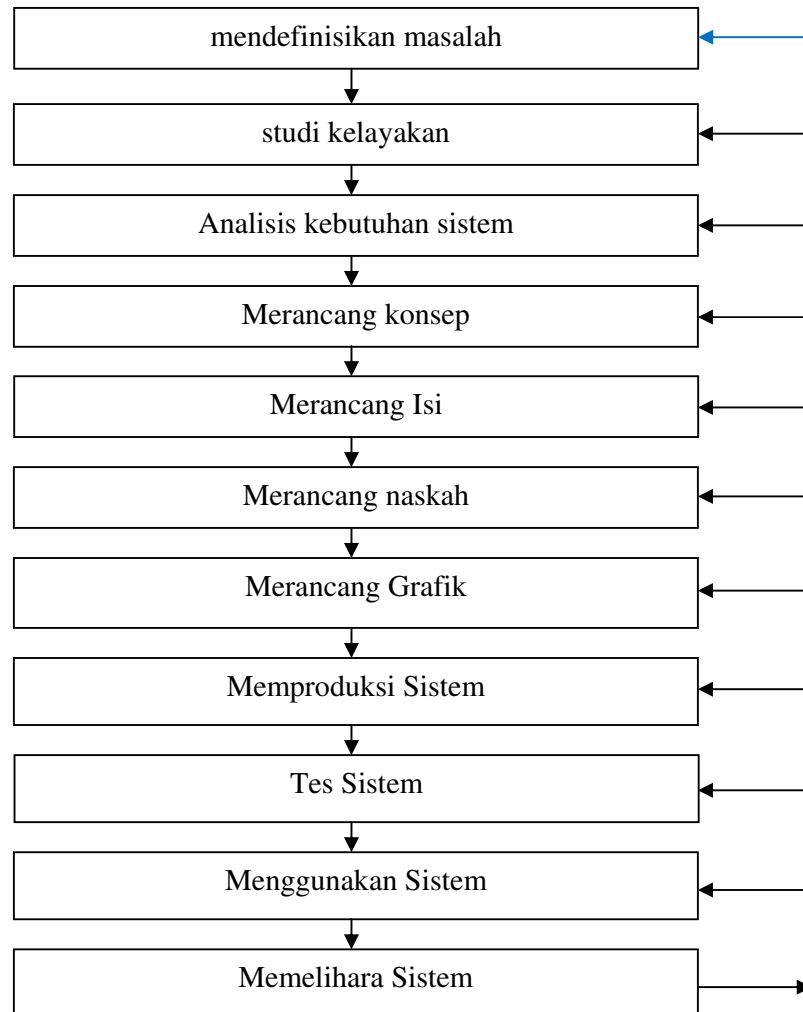
Struktur aplikasi Multimedia ada 5 yaitu :

- 1. Struktur Linear**
- 2. Struktur Menu**
- 3. Struktur Hierarki**

4. Struktur Jaringan

5. Struktur Kombinasi

Siklus pengembangan multimedia berdasarkan Raymon Mc Leod dapat dilihat dalam bagan seperti di bawah ini :



2.2 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran

adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik

3. Analisis (Proses Penelitian)

3.1 Mendefinisikan Masalah

Pembuatan aplikasi multimedia ini memerlukan kreatifitas dan pemikiran yang terarah. Oleh sebab itu perlu adanya analisis system, antara lain adalah mendefinisikan masalah. Dalam mendefinisikan masalah, hal yang perlu diperhatikan adalah masalah yang dihadapi oleh user. Tujuan mendefinisikan masalah adalah agar aplikasi yang dibuat bisa memberikan penyelesaian masalah yang sedang dihadapi oleh user.

Proses belajar mengajar yang masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai sarannya membuat sebagian siswa merasa bosan dan malas untuk belajar. multimedia sebagai salah satu bagian dari komputerisasi diharapkan dapat menjawab kebutuhan pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar, dan keterangan yang dibutuhkan oleh siswa.

Aplikasi multimedia ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan para siswa dan mempermudah guru dalam menyelesaikan materi pelajaran. Melihat permasalahan tersebut penyediaan akan sebuah media pembelajaran secara interaktif menjadi sangat penting, sebab kemudahan siswa dalam mendapatkan pembelajaran akan meningkatkan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif dan berintelektualitas tinggi bagi bangsa Indonesia dikemudian hari.

3.2 Merancang Konsep

Pengembangan suatu sistem dalam rencana kerja akan lebih mudah apabila telah memiliki rancangan konsep, karena pekerja akan lebih terarah dan terkoordinir untuk memperlancar tujuan perancangan dari aplikasi tersebut, diperlukan suatu acuan dalam merancang konsep yang jelas dan tepat. Hal ini sangat berguna untuk

memberikan gambaran, urutan kerja, isi dari aplikasi multimedia pembelajaran yang akan dibuat.

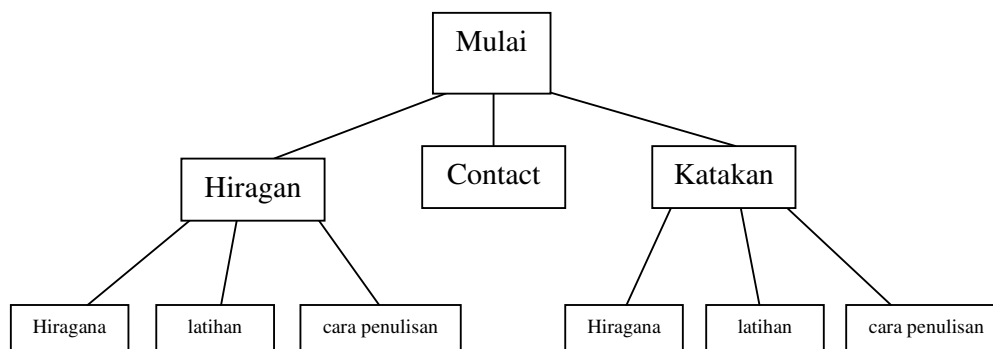
Dalam aplikasi ini, rancangan konsep dibuat secara maksimal, maksudnya agar Media Pembelajaran ini bisa ditangkap dengan benar oleh pemakai khususnya para siswa Ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMP Nasional Bantul.

Teks dan gambar dapat menyampaikan Materi yang disampaikan dengan sangat baik dan membuat suasana kelas terasa menyenangkan dan tidak bosan. Sedangkan Suara berfungsi untuk mengisi suara latar yang mampu memberikan suasana hidup, sedangkan desain grafis digunakan sebagai latar belakang yang memiliki kesan yang sangat penting dalam kemampuan membaca dan merupakan visual dilihat, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

3.3 Merancang Isi Aplikasi

Perancangan memberikan kemudahan dalam menggunakan CD Interaktif Media Pembelajaran dengan cara menyiapkan spesifikasi yang rinci pada saat merancang isi, merancang isi merupakan sosialisasi meliputi mengevaluasi dan memilih warna, bahasa, gaya dalam menyampaikan materi. Pembuatan aplikasi multimedia ini diperlukan ketelitian dan kecermatan untuk memadukan antara desain grafik, teks, suara dan animasi secara baik. Sehingga aplikasi ini merupakan aplikasi multimedia interaktif dimana setiap user dapat berinteraksi sesuai kebutuhannya.

Penulis menuliskan langkah-langkah yang berisikan program atau tampilan-tampilan yang telah dirancang, untuk memperjelas cara pembuatan dan mengoperasikan system tersebut sehingga dapat diketahui jalannya program. Tampilan-tampilan yang dirancang oleh penulis dapat disusun dalam bentuk struktur hierarki sebagai berikut :



Gambar 4.1 Struktur hierarki Media pembelajaran yang dibuat

3.4 Merancang Naskah

Naskah merupakan bagian paling penting dalam aplikasi multimedia karena mempunyai peranan penyampaian informasi, sehingga tujuan dari informasi yang akan disampaikan akan mudah dipahami dan dimengerti. Penggunaan naskah atau teks dalam aplikasi ini dibuat secara sistematis dan sesuai kategori masing-masing tampilan.

3.5 Merancang Grafik

Setelah naskah ditulis, selanjutnya penulis merancang grafik, dalam grafik penulis menggunakan grafik yang sesuai dengan isi yang akan disampaikan .

Dalam penulisan naskah penulis menggunakan beberapa pertimbangan :

1. Aturan mata melihat

Desain yang baik berdasarkan aliran mata melihat penempatan judul, teks, gambar dan tombol-tombol penulis posisikan pada tempat yang tersusun rapi, pergerakan mata yang berlebihan akan melihat elemen visual yang lain, akan menyebabkan efek yang buruk karena akan ada beberapa informasi yang hilang.

2. Membangun emosi tertentu

Aplikasi multimedia ini didesain sebaik mungkin dengan gambar-gambar yang menarik dan sound-sound yang mendukung. Sehingga diharapkan para user tidak merasa bosan dan jenuh

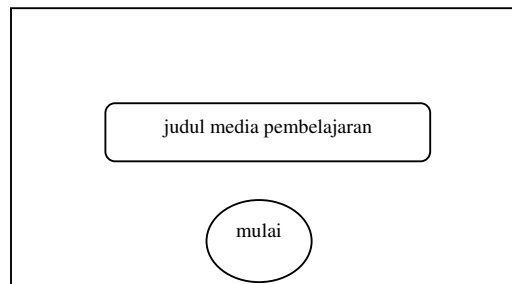
3. Pemakaian warna

Penulis mendesain dan menyarankan warna dalam pembuatan tampilan muka untuk memberikan tekanan dan membangun emosi. Warna yang disesuaikan sesuai warna yang lekat dengan obyek, seperti warna-warna yang menarik dan mencolok bagi anak-anak.

Untuk mempermudah dalam mengerjakan aplikasi multimedia serta mendesain semua tampilan, penulis terlebih dahulu membuat sketsa, berikut ini gambaran sketsa yang dibuat menurut diagram aplikasi multimedia

1. Intro

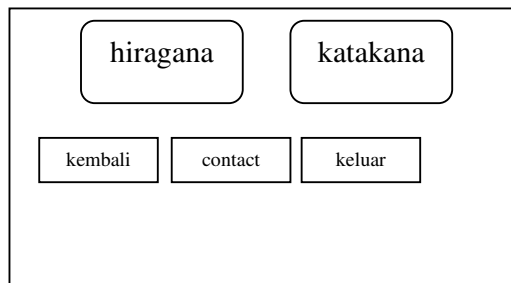
Bagian pembukaan yaitu animasi dari judul Media Pembelajaran, dan berhenti pada halaman utama untuk menuju halaman inti.



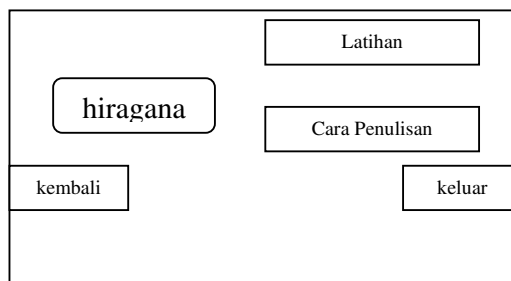
Gambar 4.2 Halaman pertama

2. Inti

Bagian Inti merupakan pembahasan huruf hiragana dan katakana. Dan dalam huruf Hiragana maupun katakana akan ada fasilitas lain, yaitu cara menulis huruf dan latihan menebak huruf.



Gambar 4.3 Menu inti



Gambar 4.4 Sub menu inti

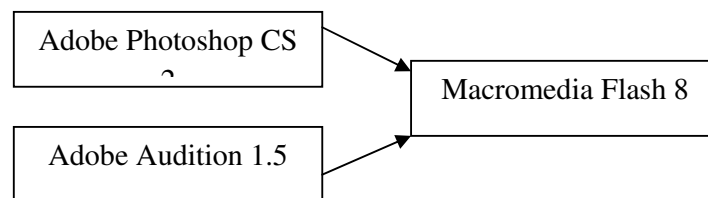
3. Penutup

Dalam bagian penutup, hanya merupakan pengenalan diri penulis pada user, ucapan terima kasih.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Memproduksi Sistem

Pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana media pembelajaran berbasis multimedia belajar huruf hiragana dan katakana. Penulis menggunakan software-software yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yg mendukung semua aplikasi, mulai dari teks, suara, dan animasi yang semua elemen tersebut digabungkan dalam Macromedia Flash 8 sebagai software utama.



Gambar 4.5 Bagan software utama

4.1.1 Membuat dan mengolah Grafik Background

Penulis dalam mendesain dan membuat grafik sangat mengedepankan pemilihan gambar dan warna yang sesuai dengan tema media pembelajaran yang dibuat, agar aplikasi multimedia menjadi menarik. Warna yang dipadukan dengan gambar lain akan menjadi lebih serasi dan enak dipandang mata. Ditambah dengan gambar-gambar atau tulisan-tulisan yang sesuai tema, seperti tulisan-tulisan jepang atau gambar-gambar anime jepang yang sangat digemari anak-anak.

Software yang digunakan untuk mengolah grafik pada aplikasi media pembelajaran berbasis Multimedia belajar huruf hiragana dan katakana adalah Adobe photoshop CS 2. Ini dimaksudkan karena software tersebut sangat mendukung dalam mengolah atau pun membuat grafik.

Pada aplikasi ini, penulis hanya membuat background sederhana, yaitu dengan bermain warna gelap terang dengan Gradient tool. Dan bermain brush tool untuk mengisi bckgroundnya.

4.1.2 Mengolah Suara

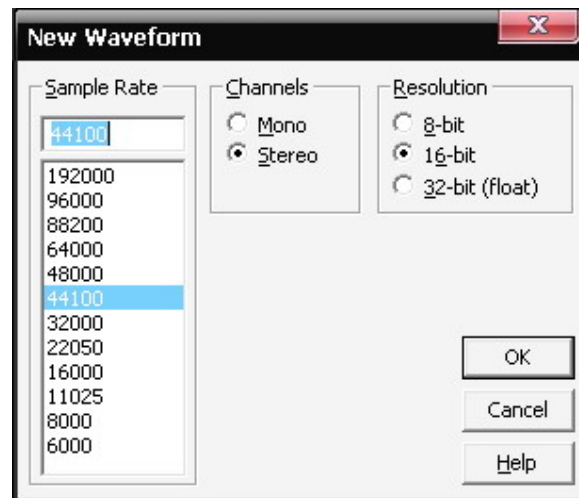
Proses editing suara diperlukan untuk mendapatkan suara yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam membuat dan memilih suara dalam aplikasi multimedia harus terdapat

keserasian antar suara latar dengan suara efek-efek yang ada agar seirama dengan perubahan tampilan.

software yang digunakan dalam pengeditan suara adalah adobe audition 1.5. Kemampuan program tersebut sudah tidak perlu diragukan. Karena sudah menjadi standard dalam dunia industri. Kemampuan dalam merekam dan menyunting suara sangat sesuai dengan aplikasi multimedia.

Langkah-langkah dalam proses perekaman suara pada adobe audition 1.5 sebagai berikut :

- a. Siapkan peripheral untuk proses perekaman, dapat berupa microphone.
- b. Jalankan Adobe Audition 1.5, klik menu file pilih new, akan muncul kotak dialog yang tampak seperti gambar 4.5. Atur suara sesuai dengan setingan, kemudian akhiri dengan menekan tombol ok.



Gambar 4.6 Kotak new Waveform

- c. klik tombol record pada sisi bawah untuk memulai merekam.
- d. Tekan tombol stop untuk mengakhiri.
- e. Setelah selesai, simpan file tersebut dengan tipe .mp3

4.1.3 Membuat Animasi dan tombol

Proses pembuatan animasi dianjurkan karena untuk memperindah tampilan dengan adanya gerak-gerak suatu objek. Akan tetapi tidak memakai animasi juga tidak masalah karena dapat ditutupi dengan pembuatan grafik yang menarik. Dalam hal ini

penulis hanya menggunakan sedikit animasi karena lebih menonjolkan dari desain grafiknya.

Software yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah Macromedia Flash 8. Kemampuan program ini sudah tidak perlu diragukan, banyak film kartun maupun game sudah dihasilkan dengan software ini. Animasi yang ada dalam Aplikasi ini hanya penulis buat menggunakan pergerakan dari frame satu ke frame berikutnya. Misalnya adalah animasi ketika cara penulisan huruf di play, pada frame 1 diisi satu goresan, di frame 2 diisi goresan kedua, dan seterusnya hingga goresan huruf selesai.

Sedangkan dalam pembuatan tombol, penulis menggunakan rectangle tool atau oval tool sebagai dasar tombol, dan menggunakan teks tool untuk mengisi teksnya. Sebenarnya dalam Macromedia Flash 8 ini, sudah terdapat fasilitas tombol-tombol, dan hanya tinggal memakainya. Tetapi penulis sengaja tidak menggunakannya, karena penulis ingin membuatnya sendiri, sehingga tidak ada yang menyamainya. Berikut adalah pembuatan tombolnya beserta cara menaruh suara agar ketika diklik, tombol dapat mengeluarkan suara :

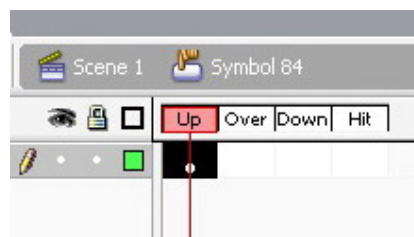
1. Buatlah sebuah gambar dengan oval tool atau rectangle tool, kemudian isi dengan teks. Seleksi semuanya, kemudian tekan f8 untuk mengubah gambar tadi menjadi button atau tombol. Pilih button, beri nama, dan klik ok.
2. Apabila diklik dua kali, pada pada time line terdapat 4 frame yaitu Up, Over, Down, Hit.

Up : Keadaan tombol pada saat normal.

Over : Keadaan tombol pada saat mouse berada diatas tombol

Down : Keadaan pada saat tombol ditekan.

Hit : Mendefinisikan luas area tombol.



Gambar 4.7 Tampilan 4 frame pada button

Untuk menghasikan suara ketika tombol diklik, insertlah keyframe pada frame down atau hit, drag sebuah suara yang telah diimport dari library ke dalam keyframe tadi. Sedangkan untuk mengganti warna pada saat mouse berada diatas tombol, gantilah warna tombol ataupun teksnya tadi dengan insert keyframe terlebih dahulu pada frame Over. Klik dua kali lagi untuk kembali.

4.1.4 Mempublish atau membuat file EXE

Secara default macromedia Flash Pro 8 apabila kita melakukan tes movie, secara otomatis telah terbuat file movienya juga (.swf). Untuk membuat file exe. Klik file – publish setting, kemudian pilih check box windows projector (.exe) – publish – Ok.

4.2 Hasil Sistem

Di bawah ini merupakan hasil akhir dari Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana Jepang di SMP Nasional Bantul yang telah dibuat dengan memadukan ketiga software multimedia yaitu Macromedia Flash 8 sebagai software utama, Adobe Photoshop sebagai pengolah gambar background, dan Adobe Audition sebagai pengolah suara:

4.2.1 Halaman pertama



Gambar 4.8 Tampilan Akhir halaman pertama

4.2.2 Halaman Inti

Ini adalah halaman inti dimana terdapat menu-menu utama, yaitu menu hiragana dan katakana. Juga terdapat menu Contact yang berisi data tentang penulis.



Gambar 4.9 Tampilan Akhir Menu Inti

4.2.3 Halaman dalam menu Hiragana maupun Katakana

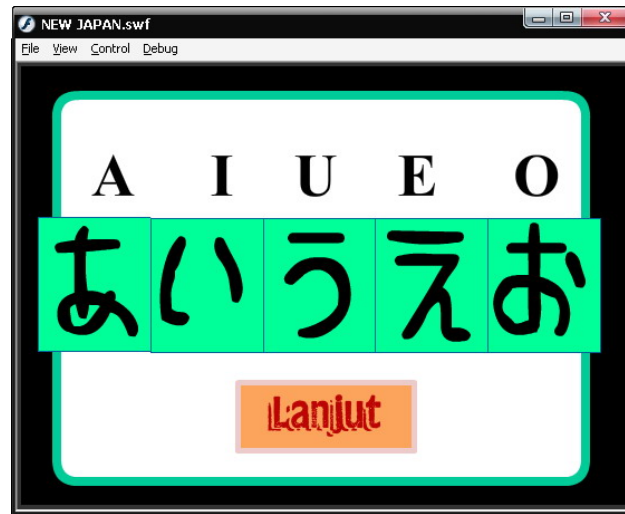
Dalam halaman ini, tampilan untuk hiragana dan katakana sama persis. Ada dua fasilitas, yaitu fasilitas latihan huruf dan cara menulis huruf.



Gambar 4.10 Halaman dalam menu hiragana

4.2.4 Isi Huruf hiragana maupun katakana

Dalam halaman ini, terdapat semua huruf hiragana ataupun katakana dengan tampilan yang sama. Akan ada 5 huruf pada setiap framenya yang bertujuan agar mudah dalam pengahafalannya. Dengan cara klik tombol lanjut, akan menuju huruf selanjutnya. Dan apabila huruf di klik, akan terdengar suara dari huruf tersebut. Dan sebelum menuju huruf-huruf tersebut, sebelumnya akan ada penjelasan singkat mengenai apa itu hiragana maupun katakana.



Gambar 4.11 Isi menu hiragana

4.2.5 Halaman latihan

Halaman ini adalah halaman dimana menu latihan diklik. Latihannya sangatlah sederhana, hanya mengisi huruf apakah yang terdapat pada gambar. Begitu selesai diisi, langsung di klik tombol jawab, akan langsung keluar apakah jawaban yang diisi benar atau salah. Untuk background dari halaman ini, penulis mengambil dari situs www.animewallpaper.com yang merupakan situs paling bagus dalam wallpaper anime.



Gambar 4.12 Menu latihan dalam hiragana

4.2.6 Halaman Cara penulisan huruf

Halaman ini merupakan halaman dimana user dapat mempelajari coretan pertama saat menulis huruf yang diinginkan. Namun dalam fasilitas ini, penulis hanya

menyediakan 10 contoh huruf sebagai cara penulisannya, dan diambil contoh yang dianggap sulit dari semua huruf hiragana maupun katakana. Pada waktu huruf yang dipilih diklik, akan menuju halaman berikutnya yaitu halaman animasi huruf tersebut dari awal ditulis sesuai urutannya. Klik tombol play untuk memulai animasinya.



Gambar 4.13 Halaman Utama menu Cara penulisan Hiragana

4.2.7 Sound yang digunakan

Berikut adalah sound-sound yang dipakai dalam Media Pembelajaran ini :

- Musik pembuka, diambil dari ending theme song anime Bleach, yang dinyanyikan oleh Mai Hoshimura berjudul "Sakura Biyori".
- Musik yang akan selalu ada setelahnya adalah musik yang diambil dari lagu band ternama dari Jepang, yaitu Core of Soul yang berjudul "Purple Sky".
- Selain itu, penulis merekam suara sendiri menggunakan Adobe Audition 1.5, untuk mengisi suara apabila huruf Hiragana maupun Katakana di klik.

4.2.8 ActionScript yang digunakan

ActionScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan oleh Macromedia Flash 8 untuk mempermudah pembuatan animasi. Dasar pemrograman actionscript berasal dari bahasa C. Dalam bahasa pemrograman ActionScript mempunyai sifat Case Sensitive (Huruf besar dan kecil dibedakan).

berikut adalah actionScript yang digunakan dalam Aplikasi Media Pembelajaran ini :

- ActionScript pada tombol
-Script untuk pindah ke menu lain diletakkan pada tombol kembali atau next dalam satu scene.

```

On (release) {
    gotoAndPlay(2);
}

```

2. ActionScript pada Menu Latihan

```

on (release) {
    if(jawab_2.toUpperCase() == "NE"){
        feedback2 = "Kamu benar"
    }else{
        feedback2 = "Kamu salah"
    }
    nextFrame();
}

```

3. Action Navigasi Movie Flash

- a. Action Stop(); = yang digunakan untuk menghentikan permainan atau gerakan pada movie flash, action ini diberikan pada frame dimana kita akan menghentikan aktivitas movie flash.
- b. Action Fscommand ("Fullscreen","true"); = digunakan untuk mengubah tampilan menjadi fullscreen (layar penuh), action ini diletakkan pada frame 1 yang nantinya tampilan aplikasi akan menjadi fullscreen dari awal sampai akhir.
- c. Action Fscommand ("quit"); = action ini digunakan untuk mengakhiri atau keluar dari tampilan aplikasi ini, action ini akan diberikan pada tombol exit.

4.3 Melakukan Tes

Pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia belajar huruf hiragana dan katakana ini menggunakan personal komputer dengan spesifikasi :

Prosesor Pentium III 800MHz
 Ram 128Mb
 HD 8 Gb
 Vga 16 Bit
 Soundcard + speaker
 Sistem Operasi Windows XP SP2

Pengetesan sistem sangat dibutuhkan karena untuk menentukan spesifikasi komputer yang dapat dieksekusi aplikasi dengan baik. Dan juga untuk mengetes apakah aplikasi Media Pembelajaran berfungsi secara keseluruhan, yaitu dengan menjalankan aplikasi CD Interaktif Media Pembelajaran tersebut. Awalnya setelah CD Interaktif Media

Pembelajaran dijalankan akan muncul intro sebelum masuk ke menu utama dan perhatikan apakah intro berjalan sesuai dengan apa yang telah dirancang. Setelah intro selesai, maka akan muncul menu pengantar yang akan mengantarkan user ke menu utamanya.

Coba eksekusi setiap menu apakah setelah dieksekusi akan masuk dalam sub menu yang memberikan informasi detail dari menu yang dipilih, jika berjalan dengan benar sesuai dengan apa yang kita perintahkan, maka aplikasi yang dibuat telah berjalan dengan baik. Maka setelah diadakan pengetesan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat dieksekusi tanpa hambatan yang berarti.

4.4 Menggunakan Sistem

Setelah melakukan pengetesan aplikasi, kini saatnya menggunakan aplikasi. Media pembelajaran ini dipakai di SMP Nasional Bantul untuk menjelaskan huruf hiragana dan katakana dalam ekstrakurikuler Bahasa Jepang. Didalam sebuah ruangan, yang terdapat LCD Proyektorlah aplikasi ini digunakan. Peserta didik sangat tertarik dan antusias dalam mempelajari huruf hiragana dan katakana dengan media pembelajaran ini, karena tampilan yang menarik dan ditambah dengan suara dan backsound yang membuat suasana lebih menyenangkan.

Dalam beberapa hari menggunakan media pembelajaran ini, peserta didik terlihat lebih menguasai materi dan cepat hafal huruf hiragana dan katakana. Guru juga lebih mudah menguasai keadaan kelas, karena kelas menjadi menyenangkan dan tidak gaduh.

Berikut adalah langkah – langkah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia ini :

1. Nyalakan komputer.
2. Masukkan CD Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana. Aplikasi akan langsung berjalan secara otomatis karena bersifat autorun. Namun apabila autorun tidak berjalan, maka bisa dibuka melalui Windows Explorer, dan klik double pada Huruf Hiragana dan Katakana.exe.
3. Apabila telah berjalan, user atau pengguna hanya tinggal mengklik menu-menu yang diinginkan.

4.5 Memelihara Sistem

Pemeliharaan sistem dilakukan dengan cara membackup Media Pembelajaran tersebut ke dalam media Penyimpanan lain seperti Harddisk. Selain itu, apa bila Media

Pembelajaran dipakai hingga ke tahun ajaran yang berbeda, dan guru Bahasa Jepang bosan dengan tampilan yang ada, akan dilakukan sedikit perubahan tampilan.

5. Kesimpulan

Dari hasil Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana Jepang di SMP Nasional Bantul, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran ini dapat menjadikan suasana dalam pembelajaran huruf Hiragana dan katakana lebih mudah dan menyenangkan. Sehingga siswa Ekstrakurikuler di SMP Nasional Bantul dapat lebih cepat menguasainya.
2. Media Pembelajaran ini dapat dengan mudah juga dipelajari di rumah, karena bersifat tutorial dan mudah digunakan. Siswa yang tidak begitu bisa komputerpun dapat menggunakannya dengan mudah.
3. Media Pembelajaran ini memudahkan guru maupun tentor bahasa jepang untuk mengajarkan materi huruf hiragana dan katakana.

Daftar Pustaka

- Pramono, Andi.2003. Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- M. Suyanto. 2003. MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Hidayatullah,Priyanto,Akbar,Amarullah,Muhammad,Zaky Rahim.2008. *Making Educational Animation Using Flash*.Informatika.Bandung
- Wahyu.2008.Modern Japanese.Lembaga Pendidikan VILLA COLLEGE.Yogyakarta
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/>
- <http://blogbintang.com/huruf-bahasa-jepang-hiragana-katakana-kanji>

